تطبيق تقنية التلعيب في تدريس مواد التخصص النظرية بكليات الهندسة والفنون عن بعد بالتطبيق على مواد التكنولوجيا (خامات – أرضيات – حوائط – أسقف)

م.د/ شيماء سمير
مدرس - المعهد العالي للفنون التطبيقية ٦ أكتوبر
Dr.shaimaa.samir16@gmail.com

الملخص:
تعتبر الألعاب جزءا هاما من الطبيعة البشرية، فاللعب يحقق للإنسان متعة الربح والحصول على المكافأة، لذلك فهو دائم السعي للحصول على تلك المكافآت، وقد ظهر حديثا مصطلح التلعيب، والذي يقوم على التحفيز من خلال استخدام عناصر الألعاب في سياقات غير متعلقة باللعب، مثل التسويق، والتعليم، وبيئات العمل، وغيرها.. وقد وجدت الدراسات أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي على مهارات حل المشكلات لدى الطلبة، وتحفيز اكتساب المعرفة والمشاركة لديهم. وعلى الرغم من أهمية المواد العملية إلا أن تلك الدراسة تقوم بتحليل وتطبيق مفهوم مصطلح التلعيب في التعليم العالي، وبيان تأثيره على تدريس مواد تخصص التصميم الداخلي النظرية عن بعد، وتكمن مشكلة البحث في تسبب وباء Covid-19 وانتشاره السريع في تحول التدريس في بعض الجامعات حول العالم من علاقة تواصل بين الطلبة والأساتذة من خلال الحرم الجامعي إلى مجتمع افتراضي يجمع الأساتذة بالطلبة عن بعد بشكل قلل من فرص التواصل والاستيعاب، وبالتالي عدم قدرة الأستاذ على تحديد مدى وصول المادة العلمية للطالب ومدى استيعابه له، بينما تتحدد أهداف البحث في تحقيق نتائج إيجابية في التعلم عن بعد في كليات الهندسة والفنون، وإلقاء ضوء أكثر واقعية على البحث في مجال تطبيق التلعيب في التعليم من خلال التركيز على الأدلة التجريبية بدلاً من المعتقدات أو التفضيلات بهدف التقدم في التعليم عن طريق الألعاب، بينما تعود أهمية البحث لطرح التحديات وتعزيز فخر الإنجاز لدى الطالب، والتعرف على تقنيات تعليمية حديثة بهدف اكتساب المعرفة المحسن وإتقان المحتوى والتحفيز لدى طلاب كليات الهندسة والفنون. ويخلص البحث لأن استخدام التلعيب بالتعليم العالي يؤدي إلى التغيير السلوكي للمتعلم، كما يعزز الاحتفاظ بالمعرفة، ويجعل التعلم ممتعًا.

الكلمات المفتاحية:
التلعيب، التعلم القائم على الألعاب، التعليم الإلكتروني، التعليم عن بعد

DOI: 10.21608/JSOS.2022.145591.1248